

PERANCANGAN BUKU MOTIVASI INTERAKTIF MENGENAI PANDUAN PENGEMBANGAN DIRI BAGI MAHASISWI USIA 19 – 25 TAHUN

Novia Setiawati Prajugo¹, Obed Bima Wicandra², Abigail Aniendya³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: feeyaprajugo@gmail.com

Abstrak

Judul: Perancangan Buku Motivasi Interaktif Mengenai Panduan Pengembangan Diri bagi Mahasiswi Usia 19 – 25 Tahun

Uang bukan segalanya, tapi segalanya butuh uang. Pendapat tersebut mungkin yang saat ini sedang marak di kalangan masyarakat. Dewasa ini, uang seakan menjadi Tuhan bagi sebagian orang, padahal banyak hal kecil yang tidak dapat dibeli dengan uang, namun akan menjadi modal kita untuk menjalani masa depan. Oleh karena itu dibuatlah sebuah buku motivasi interaktif yang bertujuan untuk mengingatkan para mahasiswi untuk lebih bersyukur, menghargai hidup dan fokus dengan mimpinya, dgn pola pikir yg positif.

Kata kunci: Perancangan, Buku, Motivasi, Pengembangan Diri

Abstract

Title: *Motivational Book about Self Development for University Student within Age Range 19 – 25 years old.*

Money is not everything, but everything needs money. That opinion might be the most popular phrase. Money become God for some people, despite the fact that there are many things that money can't buy, but all of those are things that would be important for us in the future. By that cause, this book is made to remind all University student to keep thankful more each day, respect life, and focus to chase their dreams with positive thinking mindset.

Keywords: Design, Book, Motivation, Self Development

Pendahuluan

Sebagian orang yang sudah melewati masa sekolah, masa kuliah adalah waktu yang paling berkesan dalam hidupnya, yakni awal pembelajaran sebelum memasuki dunia kerja nyata dan realita yang sesungguhnya. Kenangan dan hal-hal yang berkesan selama masa kuliah menjadi hal yang sulit untuk dilupakan, sebagian memilih untuk menuliskannya kedalam blog, jurnal, atau bahkan buku harian mereka. Bagi mahasiswa khususnya, hal-hal yang berkesan selama kuliah diabadikan dalam bentuk foto, dan tulisan.

Masa kuliah tidak jauh berbeda dengan masa remaja, karena keduanya adalah sama-sama merupakan proses pembelajaran sebelum menapaki dunia kerja. Pada masa ini, mahasiswa cenderung menganggap diri mereka unik dan spesial. Namun pada kenyataannya, banyak sekali mahasiswa yang belum mampu mengendalikan emosi dan perubahan *mood* yang naik turun dengan drastis, sulit menerima kritik, berpikir pesimis, dan sebagainya. Hal ini bisa disebabkan kurangnya peran serta orang tua dalam pengembangan diri mahasiswa tersebut. Karena tipikal mahasiswa Indonesia umumnya belum bisa mandiri, dominasi bantuan subsidi biaya kuliah dari orang tua sangat berpengaruh terhadap kedewasaan mahasiswa. Sehingga dampaknya mahasiswa akan memiliki perilaku yang menyimpang karena memiliki sudut pandang yang salah tentang kehidupan, dan tidak sedikit dari mereka yang menjadikan uang sebagai penentu kebahagiaan dan orientasi hidupnya karena selama ini selalu disubsidi oleh orang tuanya. Padahal banyak sekali hal-hal kecil yang berharga dan tidak dibeli dengan uang yang seringkali terlewatkan.

Sebagai mahasiswa tentu identik dengan kegiatan belajar, membaca, dan tulis menulis. Sehingga kebutuhan akan bacaan yang berkualitas menjadi penentu utama informasi yang didapatkan. Mahasiswa berperan sebagai sumber daya manusia Indonesia dibutuhkan ide dan kreativitasnya untuk membangun Indonesia. Kualitas baik atau buruknya Sumber Daya Manusia (SDM) ini sangatlah terkait dengan pola pikir yang dimiliki mahasiswa. Harga diri dan *self-concept* adalah konsep diri atau personal. Kedua dimensi ini merupakan aspek penting dari pengembangan mahasiswa dan pengukuran konsep diri berarti saat atau dalam masa bimbingan mahasiswa. Beberapa literatur tentang hubungan antara prestasi dan konsep diri pada remaja memberikan bukti bahwa konsep diri akademik dapat menjadi alat prediksi kinerja akademik (prestasi mahasiswa). Sedangkan kegiatan membaca dan menulis bukanlah hanya proses belajar saja, tetapi juga dapat membentuk kepribadian individu apabila disertai dengan konten yang membangun. Mahasiswa seharusnya membacabuku dengan konten yang berkualitas, bersifat membangun dan menginspirasi mahasiswa sebagai bekal kehidupan dan pedoman

hidupnya dimasa mendatang, sehingga membaca tidak menjadi aktivitas yang membosankan, namun justru mahasiswa merasa mendapatkan informasi, dan pelajaran yang berharga.

Pengembangan diri adalah dalam diri seseorang dapat diartikan juga sebagai Individu-individu yang mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan-kemampuan mereka melalui usaha-usaha yang diarahkan oleh diri mereka sendiri". Sebagaimana mestinya, Mahasiswa masih membutuhkan buku yang menunjang pengembangan diri mereka karena apabila melalui buku, pendekatan yang diberikan kepada mahasiswa tersebut lebih personal, daripada melalui seminar terbuka.

Oleh karena itu, diperlukan penyadaran dan motivasi yang bersifat interaktif bagi para mahasiswa melalui pendekatan yang sesuai. Perancangan dengan menggunakan media buku interaktif pengembangan diri dengan pertimbangan :

- a. Hiburan yang bersifat mengedukasi serta bermanfaat bagi mahasiswa dalam mengisi waktu luang salah satunya adalah dengan membaca dan menulis. Mahasiswa masih cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, sehingga membaca adalah salah satu hiburan yang cocok sebagai saluran untuk mencari informasi.
- b. Buku motivasi diri yang telah beredar di Indonesia umumnya adalah "*Creative Junkie*", "*Your Journey to be The Ultimate U*", Buku Pintar Cewek Juara, *101 Creative Notes*, dan sebagainya. Buku ini sudah interaktif namun lebih ditujukan kepada pembaca dewasa yang produktif atau bekerja, dan sebagian besar isinya berupa literatur atau tulisan saja sehingga kurang menarik dan interaktif. Sedangkan pada perancangan ini, buku interaktif yang dimaksud adalah terdiri dari bacaan-bacaan dan kisah inspiratif yang membangun, kata-kata positif yang memotivasi dan menenangkan, serta terdapat kolom-kolom pertanyaan yang diisi sendiri oleh pembaca sehingga lebih bersifat personal, dan terdapat interaksi dengan penulis selain melalui kolom pertanyaan, juga terdapat tantangan-tantangan yang diberikan penulis pada pembaca.
- c. Buku non fiksi yang digemari para mahasiswa seperti "*Chicken Soup for the Soul*", *chicklit*, *teenlit*, dan sebagainya biasanya hanya berupa tulisan saja walaupun isinya sangat bagus dan bermanfaat, mahasiswa lebih memilih enggan membacanya atau bahkan bosan setelah membaca beberapa halaman saja. Buku motivasi yang disertai dengan ilustrasi tipografi dari kata-kata positif yang membangun dan pertanyaan yang interaktif dapat menjadi opsi lain yang menarik, namun

juga mendidik dan memberi efek yang positif bagi mahasiswa.

Buku ini cukup penting untuk dibuat, karena pada masa kuliah, mahasiswa memang mendapatkan materi pengembangan diri melalui seminar, bimbingan, dan sebagainya. Namun karena materi itu disampaikan dari satu orang kepada banyak orang dalam suatu acara formal, seringkali mahasiswa bosan dan tidak terlalu mendengarkan sehingga tujuan pembicara pun tidak tersampaikan. Sehingga buku ini dianggap penting dan akan menjadi sarana yang tepat bagi mahasiswa untuk melakukan refleksi diri, dan menuangkan pikiran dan rahasia mereka kedalam buku tersebut, sehingga nantinya buku ini akan menjadi suatu barang yang bersifat personal dan dekat dengan mereka sendiri selaku pembaca, sehingga tidak dapat dipinjamkan karena berisi pengakuan diri atau *confessions* pembaca dan dapat menjadi suatu kenang-kenangan pada saat tua nanti. Kisah inspiratif dan kata mutiara bermakna positif yang terkandung dalam buku ini akan bermanfaat bagi para mahasiswa agar mempunyai pola pikir yang positif sehingga melihat segala sesuatu dari sisi positif sehingga mahasiswa dapat menjadi SDM yang berkualitas dan hidup lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat memberikan dampak yang positif dan bermanfaat bagi orang lain.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah Bagaimana merancang buku motivasi interaktif mengenai pengembangan diri bagi mahasiswa usia 19 – 25 tahun.

Tujuan Perancangan

Memberikan motivasi dan informasi tentang pengembangan diri bagi mahasiswa usia 19 – 25 tahun melalui perancangan buku motivasi interaktif.

Studi Literatur Tentang Buku Panduan

Pengertian Buku Panduan

Kata ‘panduan’ berasal dari kata dasar ‘pandu’. Kata dasar ini berkembang menjadi antara lain ‘memandu’ dan ‘dipandu’. Memandu dan dipandu ibarat dua sisi sebuah logam, kalau ada yang memandu tentu ada yang dipandu; yang memandu disebut sumber panduan, dapat berupa orang, benda (misalnya buku), atau dapat juga berupa gabungan dari keduanya (misalnya pengajar dengan buku pelajaran). Merujuk dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa buku panduan adalah buku yang didesain agar dapat dipergunakan oleh peserta panduan untuk memandu

diri sendiri. Buku panduan dapat berupa buku pelajaran, buku latihan soal, dan sebagainya.

Pengertian buku panduan menurut *The American Heritage Dictionary of the English Language, Fourth Edition* (765) adalah buku kecil berisi referensi. Terutama berkenaan dengan pemberian instruksi. Sedangkan menurut *WordNet Princeton University* adalah sesuatu yang menawarkan informasi dasar maupun instruksi.

Fungsi Buku Panduan

Buku panduan ini berfungsi sebagai sebuah alat yang dapat digunakan, tidak hanya untuk menyampaikan sesuatu materi kepada pembacanya begitu saja, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk mencari jati diri dengan melakukan eksplorasi diri dengan menyerahkan kendali atas apa dan bagaimana dan bilamana pembaca sedang membaca materi tersebut. Dengan demikian, pembaca mempunyai kemampuan lebih dalam untuk menentukan tujuan yang nyata, membuat rencana kerja, dan mengembangkan strategi baru guna menangani situasi yang baru dan tidak terduga.

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam Perancangan Buku Motivasi Interaktif mengenai Panduan Pengembangan Diri bagi Mahasiswa usia 19 – 25 tahun ini menggunakan sumber data primer dan sekunder, yakni: kepustakaan, wawancara, internet, dan dokumentasi data.

Metode Analisa Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif (non-statistik) yang bersifat lebih umum dan fleksibel. Hal ini disebabkan supaya data-data yang didapat nantinya lebih dapat bersifat deskriptif sehingga lebih cocok untuk menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Sasaran

1. Demografis :
 - Jenis Kelamin : Perempuan
 - Usia : 19-25 tahun
 - Tingkat Pendidikan : Perguruan Tinggi
 - Status social : Menengah, Menengah ke atas
2. Geografis : Indonesia (Khususnya di kota-kota besar)
3. Psikografis :

- Sensitif, sulit menerima kritik
 - *Moody*
 - Memiliki perasaan tidak pernah puas dengan hidupnya
 - Menyukai hal-hal yang bersifat personal
 - Suka bercerita
 - Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
 - Menjadikan uang sebagai tolak ukur kehidupan
4. *Behavioral* :
- Menuangkan perasaannya dalam sebuah tulisan (*blog, journal, diary*)
 - Senang berjalan-jalan dengan teman-teman
 - Memilih-milih teman
 - Berteman dengan suatu grup tertentu
 - Suka membaca majalah

Pembahasan

Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dirancang berupa buku interaktif yang dibuat menyerupai *journal* atau *diary* pribadi. Namun disertai dengan *inspirational quotes* dan *inspirational story, quotes*, ilustrasi, serta kolom-kolom kosong yang akan menjadi media bagi pembaca untuk berinteraksi dan menuangkan pikiran, dan impiannya.

Tujuan Kreatif Pembelajaran

- Menanamkan *image* pada masyarakat bahwa buku ini unik, berbeda, dan belum pernah ada di khalayak umum dan pasaran Indonesia. Karena buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi tipografi dan berisi bahasan yang mudah dimengerti oleh mahasiswa.
- Memberikan panduan bagi mahasiswa untuk dapat mengembangkan diri sebagai bekal menghadapi realita yang sesungguhnya dengan pola pikir yang lebih terbuka dan positif.
- Meningkatkan ketertarikan dan keinginan masyarakat untuk mengonsumsi buku dengan jenis seperti ini karena bersifat edukatif dan menggunakan buku ini sebagai bacaan yang memberi nilai positif dan media yang cocok untuk mengevaluasi dan mengekspresikan diri.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dinilai sesuai dengan buku motivasi interaktif ini adalah :

- Menggunakan bentuk visual yang menarik dan sesuai bagi mahasiswa, yaitu feminin yang lembut, bersemangat dan bersifat personal.

- Penggunaan komposisi edukatif interaktif yang bersifat dua arah, karena selain memberikan informasi kepada mahasiswa namun juga mengajak mahasiswa untuk mengenali dan mengevaluasi diri mereka sendiri melalui kuis pribadi dan kolom yang akan diisi sesuai dengan tema bahasan. Dan disertai bagian buku yang berisi pertanyaan umum yang disesuaikan menurut tiap bagian atau *chapter* buku.
- Secara keseluruhan, buku ini akan dikemas dan dirancang tidak terlalu formal agar terkesan lebih personal, dan terkesan seperti *diary* atau *personal journal*.

Judul Utama Buku Motivasi Interaktif

Judul buku motivasi interaktif mengenai panduan pengembangan diri bagi mahasiswa ini adalah satu kesatuan buku yang terbagi atas bab-bab yang membahas seputar mahasiswa. Buku ini diberi judul "*Some Things that Money Can't Buy*".

Judul ini dipilih dengan berbagai pertimbangan, diantaranya:

- Banyak mahasiswa pada masa kini yang menjalani hidup dengan gaya hidup yang mengacu pada materialisme, hedonisme, dan sebagainya. Hal tersebut karena mahasiswa belum begitu mandiri, karena semua biaya masih ditanggung oleh orang tua. "*Some Things that Money Can't Buy*" merupakan suatu judul yang dapat mengubah pandangan mahasiswa dan membuat mahasiswa penasaran bagaimana isi buku ini hanya dengan mendengar judulnya saja.
- Setiap individu tentu memerlukan uang sebagai kebutuhan, namun uang bukanlah hal pertama yang dapat membuat hidup berkesan dan bahagia. "*Some Things that Money Can't Buy*" merupakan arti positif bahwa hal-hal yang berharga dalam hidup itulah seperti; pengalaman, keluarga, passion dan mimpi, serta rasa syukur. Hal itulah yang tidak dapat dibeli dengan uang.

Sub-Sub Buku Motivasi Interaktif

Dalam buku ini terdapat beberapa sub judul yang membahas mengenai hal-hal yang berbeda, yaitu :

- Cinta Kasih / *Love*
Dalam sub bab ini, akan dibahas banyak hal mengenai hal-hal yang berhubungan dengan cinta kasih. Contohnya cinta kasih terhadap pasangan, keluarga, orang tua. Ketulusan, Kesabaran, Kejujuran, dan sebagainya.
- Kebahagiaan / *Happiness*
Dalam sub bab ini, akan dibahas banyak hal mengenai hal-hal yang berhubungan dengan

kebahagiaan. Contohnya, kebahagiaan adalah saat dimana kita dapat berpikir positif dan menciptakan lingkungan yang positif pula, kebahagiaan adalah dimana saat kita mampu memaafkan dan melupakan, menjaga kesehatan diri sendiri, dan sebagainya.

c. Ketertarikan / *Passion*

Dalam sub bab ini, akan dibahas banyak hal yang mempunyai keterkaitan dengan *passion* kita dalam hidup. Contohnya adalah kreativitas, mimpi, bagaimana cara berpikir positif, kisah inspiratif yang membuat pembaca terus bersemangat untuk mengejar mimpinya, dan sebagainya.

Tema Rancangan

Perancangan buku motivasi interaktif ini menggunakan tema permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa selama menjalani masa kuliah yang merupakan proses pencarian jati diri sebelum menghadapi dunia kerja dan realita hidup yang sesungguhnya. Keseluruhan permasalahan tersebut secara garis besar berisi tentang hal-hal seputar pengembangan diri yang meliputi:

- Mensyukuri hal-hal sederhana yang tidak bisa dibeli dengan uang
- Bersyukur dan mengambil sisi dan sikap yang positif dalam setiap fase kehidupan dan memberikan yang terbaik dalam hidup
- Menyesuaikan diri dalam proses pencarian jati diri
- Menggapai mimpi, cita-cita dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

Maksud dan Tujuan

Perancangan buku motivasi interaktif ini bertujuan memberikan pengetahuan, informasi dan motivasi tentang pengembangan diri melalui hal-hal kecil yang tidak bisa kita beli dengan uang yang disisipkan dalam kisah-kisah yang inspiratif dan *motivational* atau membangun. Buku ini juga dimaksudkan agar dapat menjadi sarana evaluasi diri atau refleksi diri pembaca, mencurahkan segala isi hatinya, pengakuan diri atau *confessions*, yang hanya pembaca sendiri yang tahu dan dapat menjadi kumpulan memori tersendiri bagi pembaca. Sehingga buku ini bukan hanya sebagai sumber inspirasi dan motivasi, namun buku ini juga berperan sebagai tempat berinteraksi dan berkreasi.

Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Format buku berukuran (15 cm x 21 cm), dengan halaman sampul *hardcover*. Ukuran ini dipilih karena sesuai dengan kebiasaan mahasiswa yang senang membawa buku dengan ukuran yang relatif kecil, dan praktis karena dapat dengan mudah masuk kedalam

tas. Dengan demikian, buku ini dapat dibawa kemana saja dengan mudah sehingga dapat dibaca dan diisi sewaktu-waktu oleh mahasiswa.

Buku dicetak dengan teknik cetak empat warna atau CMYK (*cyan, magenta, yellow and key black*) *color press*. Jenis kertas yang dipakai ada dua jenis, jenis pertama yang menjadi sampul buku, dan jenis kedua yang menjadi isi dalam buku. Pada sampul depan dan belakang, menggunakan kertas *Art Paper* 210gr laminasi doff yang di *binding* dengan teknik *hardcover*, kemudian kertas isinya menggunakan kertas *Book Paper* 60gr. Bentuk pembagian bab di dalamnya ditandai dengan teknik *cutting* dengan memberikan sekat judul pada setiap pergantian babnya. Bentuk penyajian buku yang sifatnya edukatif-interaktif ini memungkinkan para mahasiswa untuk mengekspresikan diri mereka dengan mengisi setiap kolom yang disediakan sesuai dengan bahasan yang ada. Buku ini nantinya akan diberi boks buku sehingga lebih terkesan eksklusif. Buku ini nantinya akan diberi harga yang sesuai dengan besar dan ukuran kemasannya, dan dipasarkan di toko buku yang ada di kota-kota besar.

Jumlah Seri

Buku "*Some Things that Money Can't Buy*" ini terdiri dari satu seri buku yang sudah memenuhi fungsinya sebagai buku motivasi interaktif mengenai motivasi dan pengembangan diri bagi mahasiswa.

Ukuran dan Jumlah Halaman

Buku ini memiliki bentukan dasar berupa buku cetak dengan ukuran 15cm x 21 cm. keseluruhan jumlah halamannya ada 70 halaman.

Konsep Warna

Secara keseluruhan, warna yang digunakan adalah warna-warna terang dan cerah. Pemilihan warna disesuaikan dengan selera mahasiswa sebagai *target audience*. Kesan yang ditonjolkan adalah *simple, chic*.

Tipografi

Font Judul Buku memakai font dengan karakter *script* dan *sans serif* yang disusun dengan menggunakan teknik tipografi sehingga menghasilkan karya yang berestetis dan enak untuk dinikmati. Font *script* ini dipakai karena cocok dengan karakter *target audience* yakni mahasiswa yang terkesan *chic* dan lebih bersifat personal. Sedangkan font *sans serif* ini dipakai karena menggambarkan kesan yang *simple* yang cocok dengan karakter mahasiswa dan font ini lebih terlihat netral.

Gaya Desain

Gaya desain *Scandinavia* merupakan hal yang sedang nge-tren di kalangan mahasiswa pada masa kini. Gaya desain ini pertama kali dipopulerkan oleh Gunnar Asplund (1885-1940) di Swedia, negara dimana gaya desain ini berasal. Aliran desain *Scandinavia* ini cenderung menggunakan elemen-elemen desain yang *simple*, *patterns* dan bentuk-bentuk yang disusun sedemikian rupa sehingga menyederhanakan bentuk aslinya menjadi suatu bentuk yang sangat *simple*. Kesan dari desain ini adalah sederhana, jujur, namun tetap terlihat elegan. Aliran *Scandinavia* ini cenderung menggunakan elemen-elemen dan bentuk seperti buah-buahan, bunga, tipografi, dan juga bentuk geometri yang disederhanakan dan menggunakan pilihan warna yang cerah menandakan keceriaan dan kesederhanaan. Bentuk-bentuk yang sudah disederhanakan tadi biasanya diaplikasikan dalam bentuk pola atau *pattern*.



Gambar 1. Milles Fleur dan Pear

Teknik Ilustrasi

A. Teknik Manual

Manual merupakan teknik gambar yang dihasilkan melalui keterampilan tangan dan tidak mempergunakan alat bantu mesin. Dengan teknik ini, akan menimbulkan suatu khas dan keunikan

tersendiri ada setiap karya seorang seniman. Sebab, keterampilan goresan setiap seniman sangatlah berbeda-beda

B. Komputer

Komputer adalah teknik menggambar ilustrasi yang berbasis teknologi. Dengan penggunaan komputer, maka secara tidak langsung dan perlahan-lahan teknik manual tergeser oleh kemajuan teknologi karena sifatnya yang serba efektif, cepat, otomatis, serta terkontrol. Kelebihannya adalah menggunakan komputer, akan memungkinkan dihasilkannya bentuk-bentuk yang lebih rumit, canggih, dan relative singkat. Namun, goresan seniman sama sekali tidak terasa nilainya.

C. Kubisme Sintetik / Kolase Collage

Collage sama dengan menempel, yakni teknik yang menggunakan bermacam-macam variasi bahan, seperti kertas, kain, atau berbagai media lainnya yang ditempel pada suatu permukaan dan kemudian membentuk suatu kesatuan.

D. Photomontage

Photomontage menerapkan prinsip yang sama dengan kolase, namun pada teknik ini menggunakan fotografi. Gaya ini banyak digunakan pada gaya-gaya seperti *Punk*, *Pop Art*, dan *Dadaism*. (McDermott 92-93).

Gaya Layout

Gaya layout yang digunakan adalah *grid layout* yang kemudian akan diolah lagi sehingga sesuai dan cocok dengan materi dan konten yang ada dalam buku tersebut. Penggunaan *grid layout* ini dimaksudkan agar konten tersusun rapi dan mudah dibaca.



Gambar 2. Beberapa contoh layout buku

Software yang Digunakan

Perancangan ini menggunakan *software* Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Adobe Photoshop digunakan untuk mengedit dan mengolah gambar ilustrasi yang terlebih dahulu digambar dengan teknik manual, sedangkan Adobe Illustrator digunakan untuk layout dan mendesain keseluruhan isi buku.



Gambar 3. Sampul depan dan belakang buku

Untuk menunjang penjualan buku motivasi interaktif ini, penulis membuat beberapa media promosi, yaitu kalender meja, *website*, katalog, *x-banner*, *packaging box*, pembatas buku, dan poster promosi. Perancang mendesain dengan warna-warna yang senada dengan keseluruhan isi buku dan sesuai dengan konsepnya.



Gambar 4. Poster promosi



Gambar 5. Packaging Box



Gambar 6. Pembatas buku



Gambar 7. Kalender meja



Gambar 8. Website



Gambar 9. X-Banner



Gambar 10. Katalog bagian depan



Gambar 11. Katalog bagian dalam

Simpulan

Melalui rancangan verbal dan visual yang tersusun dalam sebuah buku motivasi, hal kecil yang sering luput dari pandangan seseorang dapat mengena secara personal. Selama ini materi pengembangan diri yang didapatkan oleh mahasiswi adalah bersifat umum,

tidak bersifat personal sehingga materi tersebut kurang mengena didalam pikiran mahasiswa. Sebagai generasi muda, mahasiswi perlu untuk terus termotivasi dalam menggapai mimpinya, dan mencari kebahagiaan mereka dalam hidup itu sendiri. Untuk itu diharapkan dengan adanya buku ini, mahasiswi dapat lebih menyadari pentingnya hal-hal kecil yang seringkali terlupa dalam hidup, lebih berpikir positif, dan juga terus mengejar mimpi dan menemukan passion dalam hidup mereka. Karena apabila semua terpenuhi, maka seseorang akan merasa bahagia dalam dirinya. Karena bahagia sesungguhnya bukanlah dari kebahagiaan materi saja, namun kebahagiaan batin yang ada dalam diri seseorang.

Ucapan Terima Kasih

1. Bapak Obed Bima Wicandra, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing yang selalu memberi pengarahan dan pengajaran dalam pembuatan proposal ini.
2. Ibu Abigail Aniendya Christiana, S.Sn., selaku pembimbing yang selalu memberi pengarahan, saran, dan motivasi dalam pembuatan proposal ini.
3. Orang tua yang selalu mendukung dalam setiap pengerjaan tugas.
4. Teman-teman yang dengan setia mendukung, berbagi ilmu dan saling mengingatkan untuk menyelesaikan proposal ini.

Daftar Pustaka

Azzahrah, Faiqah. "Sejarah Ilustrasi Indonesia". 22 Januari 2013. 06 Maret 2014. <<http://blog-senirupa.blogspot.com/2013/01/sejarah-ilustrasi-indonesia.html>>

Bertuah, Alfi. "Sejarah Perkembangan Buku di Dunia dan Indonesia" 03 November 2011. 05 Maret 2014. <<http://www.catatansejarah.com/2011/11/sejarah-perkembangan-buku-di-dunia-dan.html#>>

Fajrin, Dita. "Corak Gambar Ilustrasi". 05 Januari 2012. 07 Maret 2014. <<http://ditaalfajrin07.blogspot.com/2012/01/1.html>>

Hartanto, Rusman. "Pengertian Definisi Mahasiswa Menurut Para Ahli". 13 Mei 2012. 02 Maret 2014. <<http://definispengertian.com/2012/pengertian-definisi-mahasiswa-menurut-para-ahli/>>

Juriana. "Pengembangan Diri". 12 Juli 1999. 06 Februari 2014. <<https://sites.google.com/site/espatkonseling/training/pengembangan-diri>>

Mardiyah, Siti. "Pengembangan Diri". 18 Maret 2009. 15 Februari 2014. <<http://iyah2008.wordpress.com/2009/03/18/pengembangan-diri/>>

Maqasary, Aldi. "Pengertian Ilustrasi". 4 April 2013. 06 Maret 2014. <<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>>

Rosady, Ruslan. *Metode Penelitian Publics Relations & Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.

Rumijati, Aniek. "Dimensi Pengembangan Diri Bagi Mahasiswa". 10 April 2010. 07 Februari 2014. <<http://rumijati.staff.umm.ac.id/2010/04/10/dimensi-pengembangan-diri-bagi-mahasiswi/>>

Santrock, John W. *Remaja*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007.

Semiawan, Conny.R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo. 2005.

Sinai, Athur. "Tipografi, Arti dan Fungsinya". 08 Juni 2010. 05 Maret 2014. <<http://helliumworks.blogspot.com/2010/12/tipografi-arti-dan-fungsinya.html>>

Wiggins, Daniel. "Scandinavian Design". 11 Juni 2012. 07 Maret 2014. <<https://dcwdesign.wordpress.com/category/scandinavian-design-2/>>